

DOI 10.15826/izv1.2021.27.1.002

УДК 004.032.6 : 7.01 + 004.77:070.1 + 316.75

М. А. Мясникова**П. Е. Архипов**

ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ВИДЕОИГР В РАМКАХ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ МЕДИА

В статье рассматриваются различные классификации видеоигр, принадлежащие зарубежным и отечественным авторам. К настоящему времени признано существование нескольких подходов к изучению данного явления: одни опираются на социальные науки, другие направлены на изучение индустрии игр. Описываемый подход — культурологический, он не предполагает отождествление игры с искусством, хотя такое отождествление наблюдается в ряде современных исследований. В итоге предлагается собственная классификация видеоигр, опирающаяся на систему элементов морфологии культуры.

Ключевые слова: видеоигра; культура; искусство; медиа; классификация; типология; морфология

Постановка проблемы

Термин «видеоигра» возник около полувека назад, однако популярные его трактовки успели значительно устареть. Характеристика видеоигры как «игры с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой» [Научно-технический энциклопедический словарь], вряд ли может считаться сегодня актуальной. И если Tic-Tac-Toe (электронные крестики-нолики), написанная А. С. Дугласом в 1952 г., практически подходит под это определение, то условная Death Stranding, вышедшая под руководством Хидео Кодзимы в 2019 г., уже нет, во многом потому, что понятия «игры» и «видеоигры» не совпадают. Современные видеоигры, по крайней мере некоторые их виды, в меньшей степени являются трансформациями игр, а в большей — новым явлением в человеческой культуре.

Путаницу в решение проблемы вносит как разнообразие трактовок термина «игра», так и неоднородность современных видеоигр, создающихся зачастую вопреки логике самого явления. Об этом подробно говорит сотрудник Московского центра исследований видеоигр при МГУ Александр Ветушинский, отмечая в видеоигровой индустрии такое явление, как «не-игры» [Ветушинский]. Дело в том, что отдельные попытки исследователей, старавшихся определить черты современных игр (например, наличие цели, возможность выиграть или проиграть,

МЯСНИКОВА Марина Александровна — доктор филологических наук, кандидат искусствоведения, доцент, профессор кафедры периодической печати и сетевых изданий Уральского федерального университета (e-mail: avt89@yandex.ru).

АРХИПОВ Павел Евгеньевич — аспирант департамента «Факультет журналистики» Уральского федерального университета (e-mail: myboringdrama@yandex.ru).

© Мясникова М. А., Архипов П. Е., 2021

мгновенная обратная связь и постоянное наращивание ресурса), потерпели фиаско при появлении новых образцов видеоигр, таких как *Dear Esther*, которые не соответствовали ни одной из перечисленных характеристик, но все еще оставались видеоиграми. Отсутствие конечной цели и какой-либо системы ресурсов при наличии характерных видеоигровых механик (персонаж может передвигаться по желанию игрока и взаимодействовать с окружением) сделали данную игру, как и многие ее аналоги, интерактивным визуальным творчеством, не имеющим отношения к играм как таковым. Впоследствии идею начали развивать такие проекты, как *The Path* и *The Graveyard* от студии *Tale of Tales*, где в первом имело место художественное переосмысление истории про Красную Шапочку, а второй основывался на уникальном сюжете об умирающей старушке, которая сама идет на кладбище. Классические истории интерпретировались в русле философских размышлений о сущности жизни, важности выбора пути, обманчивости и иллюзорности целей. Получалось, что видеоигры иногда могут и вовсе не быть играми.

В попытке осмыслить их экзистенцию Ян Богост на примере видеоигры *E. T.* предложил более десятка разнообразных характеристик, каждая из которых является равнозначно важной, но не избыточной. Среди прочего он упомянул, что видеоигра — это и конкретное культурное событие, связанное с определенным годом, и коллекционный объект [Богост]. Однако ни в одном традиционном понимании термина «игра» для видеоигры не предусмотрена возможность быть коллекционным объектом.

Среди характеристик, которые дает игре Й. Хейзинга, есть такая: «...отсутствие материального интереса в играх и их невозможность приносить никакую прибыль» [Хейзинга]. Однако на деле видеоигра не просто *может быть* утилитарной, но фактически таковой и является, а именно продается и покупается. В создании видеоигры имеется конкретная практическая цель — автор старается заработать на ней или хотя бы окупить разработку, потому что создание видеоигры требует ресурсов и времени. В тот момент, когда индустрия видеоигр по прибыли обгоняет индустрию кино, музыки и литературы, обсуждать отсутствие материального интереса разработчиков не имеет смысла.

О сущности видеоигр размышляют многие авторы, работающие в разных областях знаний: экономике, социологии, культурологии, культурной антропологии, теории медиа, искусствоведении, литературной критике, психологии, политологии, компьютерных науках, инженерии и теории алгоритмов. Специальная дисциплина у нас называется *философия игр* [Геймификация всей страны], а на Западе она получила определение *game studies*. Кирилл Мартынов пишет, что «...*game studies* — междисциплинарная область исследований, где нет единых подходов и, пожалуй, еще нет своих классиков. Может быть, это самая междисциплинарная сфера в социальном знании вообще» [Мартынов]. *Game studies* возникли в США в 80-х гг. прошлого века в рамках *media studies* при подходе к компьютерам как к медиа. Исследование игр стало частью изучения цифровых, т. е. компьютерных, а по современной терминологии — новых медиа. Но разные направления в исследованиях сложно стыковались. В результате возник так называемый *нередукиционистский подход*, в основе которого лежит идея того же

Яна Богоста об изучении игр на разных уровнях, разными методами. В своей статье «Videogames are a Mess» («Беспорядочность видеоигр») он предлагает пять взаимосвязанных уровней рассмотрения видеоигр: 1) уровень восприятия игры и проявления психологии игроков; 2) уровень интерфейса, видения игры; 3) уровень функции, реализации игровых правил; 4) уровень кода, программы; 5) уровень самой платформы [Богост, с. 88].

К настоящему времени признано существование трех основных подходов к изучению видеоигр. Первый опирается на социальные науки и количественные методы исследования. Он предполагает, что игры можно использовать как модель для изучения разных социальных явлений. Второй подход определяется как нарратологический, гуманитарный и культурологический. Наконец, третий направлен на изучение индустрии игр. Это подход в большей степени экономический и инженерный. Наш подход — культурологический, связанный с местом видеоигр в культуре. Одна из модных тем нашего времени — «геймификация, перенос игровых моделей в мотивацию людей, для того чтобы они что-то делали в реальном мире» [Мартынов]. И в связи с этим стоит напомнить имя исследовательницы Джейн Макгонигал и ее книгу «Reality is Broken» («Сломанная реальность»), где она доказывает, что видеоигры делают людей лучше и могут изменить мир. Хотя, как мы знаем, другие авторы обнаруживают вред, который наносят видеоигры человеку и его психике.

Поэтому первый вопрос, который задают себе все исследователи, — какова «природа» видеоигр и какие функции они выполняют. В частности, одни рассматривают видеоигру с точки зрения взаимодействия с ней игрока, другие видят в ней современный вид медиатекстов. Американский философ, аналитик и дизайнер видеоигр Ян Богост, к примеру, предлагает рассуждать не о том, что есть видеоигра, а о том, как она работает. Точной характеристики явления нет. Вот почему задача разобраться во всем этом представляется актуальной. Основные научные методы, примененные нами при написании данной статьи, — наблюдение и анализ видеоигр, прежде всего в культурологическом аспекте.

Классификации игр

Многие авторы пытаются выстроить типологию видеоигр, определив для этого соответствующие основания. Хотя, к сожалению, в них встречается немало разночтений. общепризнанной классификации видеоигр не существует. Не лучше обстоит дело и с традиционными играми.

Типология как метод научного познания требует классификации, т. е. разбиения «изучаемой совокупности объектов на группы» [Типология и классификация..., с. 8]. В основе всякого типологического анализа лежит *классификация*. Понятия «типология» и «классификация» определяются одно через другое. При этом В. В. Тулупов [Тулупов, с. 52] сближал классификацию с систематизацией. А М. С. Каган, ссылаясь на Ионаса Кона, настаивал на различении этих двух понятий. По его словам, классификация носит *индуктивный* характер, поскольку опирается на эмпирические данные, а систематизация, во-первых, «исходит

из анализа способности данной сущности к дифференциации и имеет поэтому *дедуктивный* характер; во-вторых, системный подход требует выявления *необходимости* тех различий, которые классификация *просто фиксирует*; в-третьих, моделирование некоей системы требует *сопряжения нескольких классификационных плоскостей*, поскольку эта многомерность обусловливается сложностью изучаемых объектов, многоплановостью их связей и взаимоотношений; наконец, это сопряжение должно предстать как *координация и субординация* различных направлений классификаций» [Каган, с. 164]. Для построения типологии применяются формальные методы классификации. И важнейшей задачей типологии является изучение так называемого признакового пространства.

Что касается игр, то здесь существует много подходов к выбору оснований для их классификации. Изучая разные точки зрения на этот предмет, отечественный исследователь медиа И. М. Дзялошинский называет несколько авторов, в частности, французского философа и социолога культуры Р. Кайуа, согласно концепции которого главным типологическим признаком игр выступает разнообразие состояний (настроений) игроков в связи с тем или иным отношением их к миру. Отсюда игры делятся на те, что связаны с соревнованием (*agon* — борьба), случайностью (*alea* — жребий), подражанием (*mimicry* — подражание) и изменением состояния сознания (*ilinks* — головокружение) [Кайуа, с. 75]. Причем первые две основаны на правилах и равнозначны английскому понятию «play», а вторые две соответствуют понятию «game» и правилами не ограничены. Другой отечественный исследователь С. А. Смирнов видит в природе игр варианты трансформации детских игр: мимесис (подражание), агон (соревнование) и экстасис (исступление) [Смирнов]. Классификации американского психолога Эрика Берна имеют целый ряд оснований: количество игроков, используемый материал (слова, деньги, части тела), разновидности клинического состояния человека, зоны действия, психодинамика, инстинктивные влечения [Берн]. Исследователь Т. Кутлалиев [Кутлалиев] делит игры на имитирующие человеческую деятельность, заставляющие управлять ресурсами, предлагающие игроку те или иные роли, сталкивающие его с препятствиями, подвигающие его к решению логических задач. Основатель сайта «Games is Art» А. Киризедев рассматривает разновидности компьютерных игр, исходя из наиболее часто совершаемых персонажем игровых действий: «игры общения», «игры действий», «игры контроля» [Киризедев].

Сам И. М. Дзялошинский при создании типологии игр предлагает учитывать следующие критерии: *сферу деятельности*, в рамках которой разворачивается игра; особенности *сценариев и участников*; *функции*, для реализации которых организуются игры [Дзялошинский]. *Сфера деятельности* как приоритетный критерий используется довольно часто. Так, В. Вольнов называет детскую, актерскую, спортивную, азартную, музыкальную игры [Вольнов]. А И. М. Дзялошинский добавляет к ним ролевые, деловые, домашние, политические, любовные, сексуальные игры и т. д.

Концентрируясь на *функциональной типологии*, И. М. Дзялошинский собирает игры в три большие группы: компетентностные, манипулятивные, развлекательные, и выделяет внутри первой группы *образовательные* и *познавательные* игры,

связанные с обучением и расширением кругозора детей и взрослых в разных сферах человеческой деятельности (к примеру, при освоении школьных дисциплин и разделов тех или иных наук, приобщении к программированию, истории, этике, религии, медицине, иностранным языкам, бизнесу, государственному управлению). Внутри второй группы исследователь выделяет игры, существующие в сфере рекламы, политики, журналистики, направленные на обсуждение и решение актуальных общественных проблем. Сюда включаются и так называемые «новостные игры», являющиеся для журналистики «принципиально новой категорией коммуникации с представителем аудитории, который в этих условиях уже не является для редакции ни читателем, ни зрителем, ни слушателем, а становится скорее участником виртуальной реальности, погрузиться в которую ему предлагает журналист» [Дзялошинский, с. 53]. Ссылаясь на исследователей Я. Богоста, С. Феррари и Б. Швайцера, Дзялошинский называет несколько разновидностей таких новостных игр: «current event games» («игры актуального события»), «infographic newsgames» («игра-инфографика»), «puzzle newsgames» («игры-головоломки»), «documentary newsgames» («документальные игры»), которые превращаются сегодня в уникальный инструмент новых медиа, открывающий инновационные способы коммуникации с аудиторией и интенсивно вовлекающий пользователя в тему. Наконец, в третьей группе ученый объединил *развлекательные* и *азартные* игры. Но, к сожалению, Дзялошинский в предложенной им типологии не нашел места, например, весьма заметным и популярным сегодня у потребителей игр *художественным* или *спортивным*, объяснив отсутствие последних, в частности, тем, что спорт давно превратился «в инструмент большой политики» [Там же, с. 58]. Однако спортивные игры бывают разные. Возьмем, к примеру, узаконенные на официальном уровне в России спортивные игры «Dota 2» или «Conter Strike Global Offensive», которые не подходят под описанную категорию.

В целом типология видеоигр, предложенная И. М. Дзялошинским, безусловно, представляет серьезный научный интерес. И все же, на наш взгляд, в данном контексте стоит уделить некоторое внимание и тем играм, которые не раскрыты в рассмотренной типологии, в частности, художественным видеоиграм, тем более что связь их с искусством является сегодня одной из весьма часто обсуждаемых проблем.

Игра как «искусство»

Антон Деникин в своей работе «Могут ли видеоигры быть искусством» излагает позиции разных авторов, которые, с одной стороны, приближают видеоигру к искусству и позволяют рассматривать ее как один из его новых видов, а с другой стороны, наоборот, отдаляют и не дают вынести видеоигру за рамки специфической культурной деятельности человека [Деникин].

В свое время о художественности игр писал один из крупнейших исследователей медиа Маршал Маклюэн, утверждая, что «это коллективные и массовые художественные формы, опутанные строгими соглашениями... <...> они являются

единственной формой искусства, доступной многим» [Маклюэн, с. 269, 274]. И вместе с тем он всегда подчеркивал их роль «как средств коммуникации в обществе в целом». «Это своего рода разговор всего общества с самим собой», — писал он [Там же, с. 273, 277]. Маклюэн сопоставлял игры и искусство, находя в их функционировании много общего. Хотя он точно так же сопоставлял с искусством и бизнес. А в конце все-таки заключал: «Теперь должно быть ясно, что игры — расширение наших Я, но только не частных, а социальных, и что они суть средства коммуникации» [Там же, с. 279].

Одним из главных противников причисления игр к искусству выступал знаменитый американский кинокритик Роджер Эберт, отмечавший, что видеоигры «по своей сути мизерабельны по сравнению с кино и литературой» [Деникин], аргументируя это тем, что сама структура видеоигр не сочетается с понятием искусства: «Игры требуют действий игроков, что противоположно функционированию коммуникации в серьезных фильмах или литературе, в которых главный — всегда автор» [Там же]. По мысли Эберта в концепцию авторского замысла не вписывается интерактивность игры: ее создатель не способен выстроить необходимую драматургию, поскольку игрок волен взаимодействовать с игровым пространством самостоятельно. В противоположность Эберту английский писатель и режиссер Клив Баркер утверждал, что не признавать искусством все, что имеет хотя бы незначительную изменяемость в повествовании, абсурдно. Полный авторский контроль над произведением, по его мнению, — не необходимое свойство искусства [Там же]. Напротив, «интерактивность выступает как интересный, малоизученный, многогранный элемент языка, который мог бы открыть для художников (в самом широком смысле слова) новые возможности для творчества и реализации идей», — полагает Данил Огилец [Огилец]. Как известно, принцип интерактивности сегодня уже реализуется в документальном кино [Дворко].

Литературовед, культуролог, семиотик Ю. М. Лотман, сопоставляя игру с искусством, в своих тезисах «Искусство в ряду моделирующих систем» формулировал, что игра представляет собой «овладение умением, *тренировку* в условной ситуации», искусство же — овладение целым «миром (*моделирование мира*) — в условной ситуации». «Игра — “как бы деятельность”, а искусство — “как бы жизнь”», — писал он [Лотман, 1998, с. 397]. Разницу между искусством и игрой он видел в целеполагании: «...соблюдение правил в игре является целью. Целью искусства является истина, выраженная на языке условных правил» [Лотман]. Однако, как мы знаем, некоторые видеоигры преодолевают этот барьер и начинают реализовывать цели искусства. В качестве наглядного примера вспоминаются *The Path* и *The Stanley Parable*, которые косвенно призывают игрока нарушать правила, чтобы увидеть новый виток истории и раскрыть авторский замысел. По мысли Лотмана, «игра выступает по сравнению с искусством как бессодержательная», игра «не может быть средством хранения информации и средством выработки новых знаний» [Там же]. Однако это расходится с современными представлениями о видеоигре. Она все-таки способна не только хранить, передавать и трактовать элементы культурного кода, но и развивать их, являясь интерактивным произведением или исследованием на заданную тему. В современных

видеоиграх, безусловно, просматриваются художественные элементы: музыка, сюжет, архитектура, персонажи, диалоги, которые связаны с игровым процессом.

А. А. Сухов перечисляет критерии видеоигр, сближающие их с искусством, — это эстетическая цель, яркая визуальная составляющая, активное взаимодействие с другими искусствами [Сухов]. И все же, на наш взгляд, правильнее здесь было бы использовать выражение В. С. Саппака, первого в нашей стране исследователя телевидения, писавшего о нем не как об искусстве, а как об «эстетической возможности». А. А. Сухов и сам упоминает о духовном эстетическом акте, а именно возможности (вот ключевое слово!) получить от видеоигры «восхищение созданным миром, возможное эстетическое переживание, связанное с переходом в состояние полноты бытия — контакта с Универсумом» [Там же].

В описанных условиях проблема дифференциации видеоигр встает особенно остро, поскольку наравне с играми, имеющими художественную ценность, существуют и другие, которые подобной ценности лишены. То есть на практике видеоигры сближаются с искусством в разной степени, а порой и вовсе не имеют с ним никакой связи. В таком случае вряд ли стоит *отождествлять* видеоигры с искусством. Более продуктивным видится предлагаемый нами культурологический подход.

Предлагаемая классификация

В рамках этого подхода типология видеоигр вытекает из организационно-функционального строения культуры (т. е. из ее морфологии). О тесной связи игры с культурой в разные времена писали многие мыслители: И. Кант, Ф. Шеллинг, Г. Г. Гадамер, Ф. Шлегель, Ж. Бодрийяр, Й. Хейзинга, М. Маклюэн и др. Причем Й. Хейзинга подчеркивал, что игра старше культуры и является ее основанием, что «человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра» [Хейзинга]. Для него «проблема заключалась не в том, какое место занимает игра среди прочих явлений культуры, но в том, насколько сама культура носит игровой характер» [Там же]. Отсюда следует вывод о том, что игра пронизывает абсолютно все сферы культуры, а не отдельно взятые. Значит, как мы предполагаем, и типов игр (видеоигр) может быть столько, сколько сфер вбирает в себя морфология культуры. Рассматривая эти сферы, мы обнаружим и соответствующие им видеоигры. В результате типология последних, как мы полагаем, выглядит более обоснованной и полной.

Опираясь на структурные модели культурной реальности, разработанные Э. А. Орловой (разделившей культуру на функциональные блоки по основным отраслям человеческой деятельности) и А. В. Костиной (распределившей культуру по социальным группам ее носителей и особенностям их психологии), исследователь А. Я. Флиер выделил сначала четыре, затем добавил еще две, а следом — еще три сферы человеческой жизнедеятельности, представленные определенными областями социальной практики [Флиер]. Первая сфера обозначена им как *культура социальной организации и регуляции* и включает в себя политическую, хозяйственную, торгово-экономическую, финансовую разновидности

культуры. Одним из первых проектов, связанных с этой сферой, можно назвать игру «Коммерсантъ», выпущенную компанией Rada Ltd в 1991 г. Игроку предлагалась возможность развивать и вкладывать свой капитал в ценные бумаги, заключать сделки и приумножать доходы, в том числе и благодаря рискованным действиям, таким как азартные игры. Несмотря на примитивную симуляцию экономических механизмов и простую графику (видеоигра представляла собой модернизированную версию текстового квеста), она обрела популярность среди отечественных геймеров и породила множество последователей. Экономические симуляторы вроде серии Anno, как и многие другие видеоигры поджанра tycoon, хоть и не напрямую, но используют в качестве основного игрового элемента схожие системы накопления и трат внутриигровых средств. Главной целью подобных видеоигр является создание полноценного виртуального бизнеса.

В качестве второй рассматривается сфера *культуры познания и рефлексии мира, человека и межличностных отношений*, в которую вошли философская, научная, религиозная, художественная культуры. Сюда, например, можно включить такие игры, как «Тургор», Gris и Journey. В первой игре главный герой выступает в роли духа, замершего на границе жизни и смерти, в мире, который постепенно теряет цвет. Конкретной цели у главного героя нет, однако он может спасти либо себя, либо одного из жителей этого мира, если наберет достаточно цвета для «прорыва». Оставляя простор для действий игрока, авторы не раскрывают значимые части истории, не выдают игроку заданий, не объясняют правила мира (с этим косвенно справляются второстепенные герои), а игрок вынужден учитывать то, что его могут вводить в заблуждение. Игровой процесс периодически создает игроку почти непреодолимые трудности. Из-за неверных решений и действий видеоигру приходится проходить множество раз. Цвета, выступающие местным аналогом ресурсов, непредсказуемо меняют игровой мир. Одной из идей авторов было синхронизировать игрового персонажа и самого игрока. Интересной особенностью «Тургора» является почти полная замена внутриигровой музыки классическими стихами и прозой (Максимимиан Волошин, Антон Чехов). Эксперимент студии Ice Pick Lodge привлек внимание узкой аудитории игроков и получил немногочисленные, но восхищенные отзывы критиков. Journey и Gris, поднимающие вечные философские вопросы и развивающие темы самоидентификации и изменения внутреннего мира человека, оказались более распространены в массовой аудитории. С помощью аудиовизуальных технологий игрок мог увидеть и ощутить эмоции персонажа, соотнести их со своими. В обеих видеоиграх не было вербальной информации. Игрок подчинялся интуитивным решениям.

Третья сфера названа сферой *культуры социальной коммуникации, накопления, хранения и трансляции информации* и вобрала в себя культуру межличностных информационных контактов и массовой информации, информационно-кумулятивную культуру и культуру межпоколенной трансляции социального опыта. К примеру, в игре World of Warcraft в ходе выполнения заданий играющий может найти новых друзей, вступить в объединение, называемое кланом или гильдией, и реализовать потребность в общении как внутри команды, так и вовне. Концепция

подобных видеоигр связана с тем, что участники взаимодействуют друг с другом, объединяясь перед лицом общих трудностей.

Четвертая сфера социальной практики предстает в этой системе как *культура физической и психической репродукции, реабилитации и рекреации человека*, охватывая собой сексуальную культуру, культуру физического развития, поддержания и восстановления здоровья и энергобаланса, культуру отдыха, психической рекреации и реабилитации человека. К этой категории относятся психологические и спортивные видеоигры. Продолжение идей классической настольной психологической игры «Мафия» нашло свое отражение в Among Us, где в процессе выполнения заданий по починке космолета или космической станции игроки должны найти предателя. Спортивные видеоигры, в свою очередь, представлены множеством симуляторов, имитирующих реальный спорт. Есть комплексные симуляторы, наподобие лицензионных проектов по Олимпийским играм, в которых представлено несколько различных мини-игр. Первым проектом такого типа является Olympic Gold 1992 г. С развитием технологий спортивные симуляторы получили фотореалистичную графику и сложные детальные механики, разработанные с целью стимулировать соревновательный дух игрока.

Следующей сферой является *культура рождения и смерти*. И к этой категории можно отнести, прежде всего, детские игры. Они широко представлены на рынке видеоигр с самого его возникновения, поскольку долгие годы сами видеоигры считались именно развлечением для детей. В качестве примера можно привести серию «Домовенок Кузя», которая предлагала детям истории про персонажа-маскота из старых мультфильмов, в игровой форме обучая их быстрому запоминанию, счету и основам анализа.

Игры-детективы относятся к *шестой* категории, связанной с *культурой преступления и наказания*. Будучи полноценным поджанром, детективные видеоигры представлены такими проектами, как L. A. Noire, Deadly Premonition и Murdered. В связи со спецификой метаморфоз данного поджанра игры-детективы часто содержат в себе элементы хоррора. Классическим детективом из представленных видеоигр является первая, тогда как во второй мы расследуем мистические происшествия, а в третьей играем за духа, разыскивающего своего убийцу.

Наконец, заключительными тремя сферами морфологии культуры являются *культура частной жизни, культура идентичности и лингвистическая культура*. К первой относятся семейные видеоигры. Чаще всего этот тип игр представлен кооперативными проектами, прохождение которых направлено на создание успешного взаимодействия между ребенком и родителем. Они управляют разными персонажами с разными возможностями, однако в процессе должны достигнуть общей цели. Примерами служат серии Rayman и Lego.

Исторические, музейные и архивные видеоигры относятся к предпоследней, *восьмой*, категории. Часть из них является реконструкцией исторических событий, с которыми игрок может столкнуться лично (обычно это стратегии и шутеры, такие как «Блицкриг», Brothers in Arms, Medal of Honor и т. д.). Часть использует достоверные исторические факты как оформление, предлагая игроку написать

альтернативную историю, при этом тщательно симулируя процессы реальной истории (серии Crusader Kings и Civilization).

Группа лингвистических видеоигр не слишком широко представлена на рынке благодаря большой конкуренции с языковыми интернет-порталами, использующими технологию геймификации. Хотя ранее выходили такие проекты, как Word Monasco или Letter Lab в жанрах головоломки, где требовалось составлять слова или определенные комбинации из них. Кроме того, такие проекты, как Castle Quis и прочие соревновательные викторины, часто обращают свое внимание на лингвистические тонкости языка и заставляют игроков соревноваться в их знании.

Как мы обнаружили в ходе нашего исследования, существующие классификации видеоигр не только далеки от полноты, но и с трудом соотносятся между собой. Поэтому изучение проблемы дифференциации видеоигр, безусловно, должно быть продолжено.

Берн Э. Люди, которые играют в игры. URL: https://www.bookol.ru/nauka_obrazovanie/psihologiya/171170/fulltext.htm (дата обращения: 16.09.2020).

Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. № 1 (103). С. 79–99. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/bardak-v-videoigrah> (дата обращения: 25.05.2020).

Ветушинский А. С. Спасти человечество: как видеоигры объясняют и меняют реальность. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/15865-spasti-chelovechestvo-kak-videoigry-obyasnyayut-i-menyayut-realnost> (дата обращения: 19.05.2020).

Вольнов В. Феномен игры. URL: <http://www.v-volnov.narod.ru/SmallWorks/PhenomenonOfPlay.htm> (дата обращения: 16.09.2020).

Геймификация всей страны. Какие задачи и для чего решает философия видеоигр: беседа А. Копычева с А. Ветушинским. 3 января 2014 г. URL: <https://lenta.ru/articles/2014/01/03/gamification/> (дата обращения: 10.09.2020).

Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи // ИСОМ. 2014. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnyy-dokumentalnyy-film-kak-fenomen-tsifrovoyo-epohi> (дата обращения: 18.09.2020).

Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mogut-li-videoigry-byt-iskusstvom> (дата обращения: 07.03.2020).

Дзялошинский И. М. Игровая составляющая медиаконтента: функционал и типологические модели // Вопр. журналистики. 2018. № 4. С. 25–72.

Каган М. С. Морфология искусства. Л., 1972. 440 с.

Кайуа Р. Игры и люди : статьи и эссе по социологии культуры. М., 2007. 304 с.

Кирилзеев А. Ю. Классификация жанров компьютерных игр // Gameisart.ru. 2014. URL: <https://gameisart.ru/janr.html> (дата обращения: 17.09.2020).

Кутляев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств. М., 2014. URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01005547480> (дата обращения: 16.09.2020).

Лотман Ю. М. Искусство в ряду моделирующих систем // Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб., 1998. 704 с.

Лотман Ю. М. О природе искусства. URL: <https://media.ls.urfu.ru/182/540/1216/1481/369/> (дата обращения: 09.03.2020).

Маклюэн Г. М. Понимание медиа: внешние расширения человека : пер. с англ. 2-е изд. М., 2007. 464 с.

Мартынов К. К. Game Studies: Как изучают видеоигры? 2015. 5 янв. URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 19.08.2020).

Научно-технический энциклопедический словарь. URL: <https://rus-scientific-technical.slovaronline.com/734-%D0%92%D0%98%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%98%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата обращения: 10.09.2020).

Огилец Д. Атракцион или новый язык искусства: Почему видеоигры не воспринимают всерьез // Dtf.ru. 2019. 20 авг. URL: <https://dtf.ru/games/64924-attrakcion-ili-novyy-yazyk-iskusstva-pochemu-videoigry-ne-vosprinimayut-vserez> (дата обращения: 09.03.2020).

Смирнов С. А. Философия игры (пролегомены к построению философии игры) // Кентавр : методол. и игротехн. альманах. 1995. № 2. (14). URL: http://edu.tltsu.ru/sites/sites_content/site125/html/media16916/Smirnov_Filosofia_igri.doc (дата обращения: 19.09.2020).

Сухов А. А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование компьютерных игр. Екатеринбург, 2014. URL: <http://catalog.inforeg.ru/Inet/GetEzineByID/306902> (дата обращения: 11.08.2020).

Типология и классификация в социологических исследованиях / отв. ред. В. Г. Андреевков, Ю. Н. Толстова. М., 1982. 296 с.

Тулунов В. В. Газета: маркетинг, дизайн, реклама. Воронеж, 2001. 313 с.

Флиер А. Я. Модернизация модели морфологии культуры // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 1. С. 20–26.

Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. М., 2001. 352 с. URL: http://bourabai.ru/cm/homo_ludens01.htm (дата обращения: 08.03.2020).

Статья поступила в редакцию 26.09.2020 г.